

QUÊTE B2:

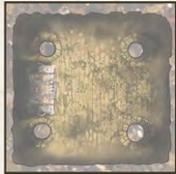
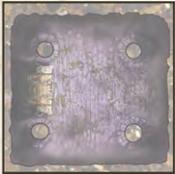
JEU DE L'OIE MORTEL

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Nous avons découvert cet étrange parchemin qui mentionnait 'La Maison du Feu de l'Oie' et nous avons cherché à en savoir plus. Nous l'avons trouvée, nous y sommes entrés et... nous nous sommes perdus. Nous errons à travers des salles, des couloirs, des réserves et des ateliers depuis bientôt deux jours. Nous nous trouvons au cœur d'un labyrinthe magique, sans aucun indice sur ceux qui vivaient ici auparavant. La seule certitude, c'est que nous sommes coincés ici avec une armée de zombies... à moins que ce ne soit eux qui soient coincés avec nous !

Matériel requis : **Zombicide: Black Plague.**

Dalles requises : 2V, 4R, 5V, 7R, 8V & 9R.



2V	5V	7R
8V	4R	9R



 Aire de départ des Survivants	 Zone de sortie	 Zone d'Invasion
 Pion Feu	 Barrière Magique	 Objectif (5 XP)
 Portes	 Portes de Crypte	

▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼



OBJECTIFS

Échappez-vous ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en Place

- Placez l'Objectif bleu et le vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Placez une arme de Crypte au hasard dans chaque Crypte.

• **C'est un Jeu de l'Oie ?** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Conservez ce pion sur la Fiche d'identité du Survivant. Il n'occupe pas de place dans l'inventaire.

• **Règle n°1 : Cardio.** Prendre l'Objectif bleu ou vert donne une Activation supplémentaire au Survivant qui le prend, utilisable immédiatement à la suite de celle en cours.

• **Règle n°2 : Portes.** Les portes ne s'ouvrent pas en suivant les règles normales. Pour ouvrir une porte, un Survivant doit dépenser 1 Action et défausser un pion Objectif situé sur sa Fiche d'identité.

De plus, la porte bleue et la verte ne peuvent pas être ouvertes tant que TOUS les Objectifs n'ont pas été pris.

• **Règle n°3 : Cryptes.** Les portes de Crypte ne s'ouvrent pas en suivant les règles normales. Au lieu de cela, quand un Acteur (ou un groupe d'Acteurs) termine une Action (ou une Étape) de Déplacement dans une Zone qui contient une porte de Crypte, placez immédiatement tous les Acteurs concernés dans la Crypte correspondante. Ce n'est pas une Action de Déplacement. La porte de la Crypte se referme et l'autre porte de Crypte de la même couleur s'ouvre. Cette règle ne s'applique pas lorsqu'un Acteur quitte une Zone de Crypte.

• **Règle n°4 : Le portail.** Chaque fois qu'un Acteur (ou un groupe d'Acteurs) termine une Action (ou une Étape) de Déplacement dans la Zone qui contient le pion Barrière Magique n°1, il est téléporté dans la Zone contenant le pion n°2. Ce n'est pas une Action de Déplacement et cela ne fonctionne que dans le sens du pion n°1 vers le n°2.

• **Règle n°5 : Feu du Dragon.** Tout Acteur (ou groupe d'Acteurs) qui termine une Action (ou une Étape) de Déplacement dans la Zone qui contient un pion Feu subit un effet Feu du Dragon.

